

PENERAPAN MODEL-MODEL DESAIN PEMBELAJARAN MADRASAH ALIYAH NEGERI 12 JAKARTA BARAT

Ina Magdalena¹, Amalita Aziah Septiarini², Siti Nurhaliza³
Universitas Muhammadiyah Tangerang
inapgsd@gmail.com , aziamalita123@gmail.com

Abstract

This research uses qualitative research. This qualitative research is descriptive using qualitative data analysis so that it becomes easy to understand data exposure. This research discusses the learning design models applied in MAN 12 West Jakarta during the Covid-2019 pandemic. In relation to learning design models in the future, there are two important things that must be explained in this journal. First, understanding the learning model. Second, the learning design models applied to MAN 12 West Jakarta. Learning methods in the world of education, so that students are accustomed to designing quality learning models for the world of education which aim to develop the quality of learning in teaching. The research was conducted at MAN 12 West Jakarta. Data collection techniques were: Interview (interview) and documentation. Based on the results of this research data is to motivate student teacher candidates to be more enthusiastic about designing contemporary learning.

Keywords: *Learning Design, Model*

Abstrak : Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif menggunakan analisis data kualitatif sehingga menjadi paparan data yang mudah di pahami. Penelitian ini membahas tentang model-model desain pembelajaran yang di terapkan di MAN 12 Jakarta Barat di masa pandemic covid-2019. Sehubungan dengan model-model desain pembelajaran ke depannya, ada dua hal penting hal harus di jelaskan pada jurnal ini. Pertama, Pengertian model pembelajaran. Kedua, model-model desain pembelajaran yang di terapkan MAN 12 Jakarta Barat. Metode pembelajaran dalam dunia Pendidikan, sehingga mahasiswa terbiasa mendesain model-model pembelajaran yang bermutu bagi dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas pembelajaran dalam mengajar. Penelitian dilakukan di MAN 12 Jakarta Barat Teknik pengumpulan datanya adalah: Wawancara (interview) dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil data penelitian ini adalah untuk memotivasi mahasiswa calon guru agar lebih semangat mendesain pembelajaran yang kekinian.

Kata Kunci : Desain Pembelajaran, Model

PENDAHULUAN

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.

Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Definisi Model Pembelajaran Secara Umum Pengertian model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi model pembelajaran yang lebih singkat merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Menurut bapak Abidan Harahap.M.A. “Pada dasarnya desain instruksional adalah bagaimana mendesain pembelajaran KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) guru dengan siswa dengan baik artinya upaya guru agar siswa tersebut untuk dapat memahami materi yang disampaikan dan KBM tersebut terlaksana dengan baik dan nyaman. Desain ini situasional menurut saya, guru harus mampu menimbang dan anak tersebut pada waktu dan tempat yang tepat. Dikelas ini dengan umpama nya model pembelajaran dengan sensitivity bagus. Ada kalanya dikelas yang lain beda dengan senangnya dengan sistim ceramah atau diskusi dan sebagainya. Ini guru harus mampu melihat keadaan tersebut tadi. Jadi yang namanya desain pembelajaran itu sebaiknya adalah situasi dan kondisi yang terjadi dilapangan atau dikelas tersebut”.

Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tugas bukan semata-mata mengajar (*Teacher Centereed*) tapi lebih pada membelajarkan siswa

(*Children Centered*). Belajar pada hakikatnya adalah interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu siswa.

Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman belajar yang dirancang dan dipersiapkan oleh guru. Belajar juga merupakan melihat, mengamati, dan memahami suatu yang ada disekitar siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Perilaku guru adalah membelajarkan dan perilaku siswa adalah belajar. Perilaku pembelajaran tersebut terkait dengan mendesain dan penerapan model-model pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat tiga faktor yaitu: (1) kondisi pembelajaran yaitu faktor yang mempengaruhi metode dalam meningkatkan hasil belajar, (2) Strategi pembelajaran, (3) hasil pembelajaran yaitu yang menyangkut efektivitas, efisiensi dan daya tarik pembelajaran. Jadi ketika guru akan melaksanakan kegiatan pembelajaran maka pikiran dan tindakannya harus tertuju pada tiga Faktor tersebut dalam arti selalu mempertimbangkan kondisi pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Menurut Bapak Abidan Harahap, M.A.

“Metode pembelajaran yang di gunakan dalam suatu sistemnya harus efektif dan efisien agar siswa dan guru itu lebih enjoy dalam melakukan pembelajaran, kalau guru hanya ceramah saja pasti anak itu akan mengantuk dalam proses pembelajaran. Dengan diskusi serta tanya jawab berdasarkan materi-materi yang disampaikan saya pikir model ini tergantung bagaimana kita, pengalaman yang paling banyak disitu jadi tidak terpaku terhadap konsep-konsep pendidikan atau model-model desain yang telah diberikan oleh para pakar sebab zamannya berbeda. Tidak harus terpaku pada satu saja harus sangat luas sudut pandangnya sehingga guru harus sangat bebas untuk mendesain materi tersebut bagaimana siswa memahami dengan cepat apa yang telah diberikan oleh guru dengan materi tersebut. Ketika seorang guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dan pada saat itu juga siswa merasa kurang berminat, kurang termotivasi untuk mempelajarinya, akibatnya dapat mengurangi keefektifan proses belajar-mengajar.”

Berdasarkan hal tersebut di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan model desain pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran ada beberapa yang harus diperhatikan seperti berikut.

KAJIAN PUSTAKA

Proses Pengembangan Desain Pembelajaran

1. Pentingnya perencanaan penyusunan desain pembelajaran

Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Proses desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. Blueprint disebut pula prototype. Hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, lebih-lebih manakala dikembangkan yang tujuannya tiada lain hanya dalam rangka untuk kepentingan tercapainya proses pembelajaran yang kondusif, berkualitas dan bertanggung jawab (bersifat kemandirian) sesuai dengan cita-cita negara. Terjadinya proses pembelajaran yang tidak mencerminkan desain pembelajaran yang dapat memberikan terjaminnya keberlangsungan proses pembelajaran yang kondusif sangat memungkinkan sekali pembelajaran seperti itu untuk memberikan ruang yang berimplikasi terjadinya permasalahan yang perlu dicarikan solusinya. Sementara menurut Abidan Harahap, M.A. :

“Untuk setiap pembelajaran, sangat penting untuk selalu diperbaharui oleh seorang guru guna untuk mencapai standar lulusan yang diharapkan sekolah dan cita-cita pendidikan nasional. Salah satu bukti kongkrit adalah apabila guru itu mampu untuk melakukan perubahan pada siswa terutama menyangkut pada kepribadian siswa (akhlakul karimah), peningkatan intelektual siswa, dan memiliki sifat emosional yang sangat tinggi terhadap sesama, tentu sangat memerlukan sarana yang bisa menjembatani yaitu melalui desain pembelajaran yang setiap guru dituntut untuk selalu berusaha mengikuti perkembangan zaman.”

Oleh karena itu pengembangan desain pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sekaligus ditingkatkan agar senantiasa guru menciptakan pembelajaran yang disukai oleh siswa sehingga pengembangan desain pembelajaran tersebut semakin hari, minggu, bulan, dan tahun menjalani sebuah perubahan yang signifikan di samping itu juga pengembang desain tersebut sebagai bentuk penunjang tercapainya pembelajaran yang terbaik bila dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. karena adanya perubahan desain pembelajaran yang dilakukan dengan cara dikembangkan merupakan suatu keharusan bagi seorang pendidik (guru), bagaimanapun hebatnya seorang guru dalam melakukan tugasnya sebagai seorang guru kiranya sangat tidak memperoleh keefektifan pembelajaran yang pada hakikatnya untuk menjadikan siswa-siswi yang berkualitas manakala tidak dilakukan perubahan dengan metode pengembangan. Menurut bapak Abidan Harahap M.A. :

“Berbicara pengembangan untuk saat ini bahkan kedepan nantinya memang sangat memungkinkan untuk dijadikan modal bagi guru, dimana seorang guru sangat dituntut untuk bisa kreatif dalam melakukan banyak hal, walaupun masih dalam tahapan pembelajaran, karna bagaimanapun pekerjaan yang dilakukan itu sudah barang tentu ada nilai positif dan negatifnya, namun untuk guru-guru disini masih belum ada yang melakukan pengembangan desain pembelajaran sebagaimana peneliti lakukan. Dan ini mungkin sebagai bahan pembelajaran bagi saya pribadi selaku guru disini, kalau nantinya pengembangan desain pembelajaran sangat layak dijadikan sarana pembelajaran yang bermanfaat. Saya pikir juga di perlukan model-model pembelajaran sesuai dengan pengalaman, pengalaman yang paling banyak membuat kita tidak terpaku terhadap konsep-konsep pendidikan atau model-model desain yang telah diberikan oleh para pakar sebab zamannya berbeda. Tidak harus terpaku pada satu saja harus sangat luas sudut pandangnya sehingga guru harus sangat bebas untuk mendesain materi tersebut bagaimana siswa memahami dengan cepat apa yang telah diberikan oleh guru dengan materi tersebut”

Dengan demikian pengembangan desain pembelajaran dan model-model desain pembelajaran sangat urgen bagi pendidik selaku guru yang ada disekolah lebih-lebih dia

mampu membuat suasana pembelajaran menjadi sangat terasa kondusif bagi siswa. Sementara menurut para ahli, iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh para pendidik mempunyai pengaruh yang sangat besar untuk menunjang keberhasilan sebuah pembelajaran. Kualitas dan keberhasilan sangat tergantung oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih serta menggunakan metode pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan analisis konseptual terhadap realitas pembelajaran pendidikan, ternyata proses pembelajaran berlangsung kurang kondusif, hal ini tentu berdampak terhadap kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran. Kemauan siswa untuk pembelajaran nampaknya tidak begitu kelihatan, sehingga siswa seakan-akan nampak sangat terpaksa dalam pembelajaran.

2. Penyusunan desain pembelajaran

Dalam penelitian ini setidaknya peneliti memiliki asumsi yang di jadikan dasar untuk dapat melakukan penyusunan desain pembelajaran sebagai berikut:

a. Spesifikasi asumsi mendasar

Penyusunan pengembangan desain pembelajaran menjadi sangat penting untuk dilakukan, sebab baik dan tidaknya penyusunan desain pembelajaran yang dihasilkan masih bergantung kepada susunan yang sistematis dan tepat sasaran, sebagaimana tercantum dalam tatacara pembuatan panduan desain pembelajarann.

Menurut Bapak Abidan Harahap :

“Penyusunan panduan pembelajaran tidak cukup dilakukan hanya untuk membuat panduan semata yang tanpa menghasil perubahan yang berdampak positif terhadap perkembangan pola belajar siswa yang berkualitas dan bertanggung jawab dalam kehidupannya. Karna banyak sekali panduan pembelajaran yang diberikan pemerintah namun itu semua tidak memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan intelektualitas semua siswa yang ada dilembaga sekolah. Akan tetapi itu semua tergantung guru yang melakukannya, oleh karnanya sangat wajar sekali kalau kemudian guru tetap dituntut untuk mengembangkan desain pembelajaran sendiri agar senantiasa mempunyai kecocokan untuk

mengajarkan bahan kepada siswa dan juga siswa lebih efektif dalam belajarnya baik disekolah maupun diluar sekolah”. Dan program pemerintah tentang pendidikan ini selalu berubah-ubah (bergantung terhadap kebutuhan yang dikehendaknya).

Klasifikasi Model Desain Sistem Pembelajaran

Dalam memahami model desain sistem pembelajaran perlu mengenal dan memahami pengelompokan model desain system pembelajaran. Menurut Gustafson dan Branch (2002) model desain sistem pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga kelompok. Pembagian klasifikasi ini didasarkan pada orientasi penggunaan model, yaitu; 1) *Classrooms oriented model*, 2) *Product oriented model*, 3) *System oriented model*

Model pertama merupakan model desain sistem pembelajaran yang diimplementasikan di dalam kelas. Model desain sistem pembelajaran kedua merupakan model yang dapat diaplikasikan untuk menciptakan produk dan program pembelajaran. Model ketiga adalah model desain sistem pembelajaran yang ditujukan untuk merancang program dan desain sistem pembelajaran dengan skala besar. Berikut ini deskripsi secara rinci dari ketiga model tersebut:

1. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi kelas (*Classrooms oriented model*)

Model ini ditujukan untuk memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik akan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, produktif dan menarik. Model-model desain sistem pembelajaran yang termasuk klasifikasi ini dapat diimplementasikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang pendidikan tinggi. Pendidik, widyaiswara, instruktur, dan dosen perlu memiliki pemahaman yang baik tentang desain sistem pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Penggunaan model berorientasi kelas ini didasarkan pada asumsi adanya sejumlah aktivitas pembelajaran yang diselenggarakan di dalam kelas dengan waktu belajar yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam hal ini, tugas pendidik memilih isi/materi pelajaran yang tepat, merencanakan strategi pembelajaran, menyampaikan isi/materi pelajaran, dan mengevaluasi hasil belajar. Para pendidik biasanya menganggap bahawa model desain sistem pembelajaran pada dasarnya berisi langkah-langkah yang harus diikuti.

2. Model desain pembelajaran yang berorientasi produk (*Product oriented model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk, pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat.

Para pengguna produk/program pembelajaran yang dihasilkan melalui penerapan desain sistem pembelajaran pada model ini biasanya tidak memiliki kontak langsung dengan pengembang programnya. Kontak langsung antara pengguna program dan pengembang program hanya terjadi pada saat proses evaluasi terhadap prototipe program.

Model-model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu: 1) Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan, 2) Produk atau program pembelajaran baru perlu diproduksi, 3) Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi, 4) Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

3. Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi sistem (*System oriented model*)

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dilakukan untuk mengembangkan sistem dalam skala besar seperti keseluruhan mata pelajaran atau kurikulum. Implementasi model desain

sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem memerlukan dukungan sumber daya besar dan tenaga ahli yang berpengalaman.

Model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem dimulai dari tahap pengumpulan data untuk menentukan kemungkinan-kemungkinan implementasi solusi yang diperlukan untuk mengatasi masalah yang terdapat dalam suatu sistem pembelajaran. Analisis kebutuhan dan *front-end analysis* dilakukan secara intensif untuk mencari solusi yang akurat. Perbedaan pokok antara model yang berorientasi sistem dengan produk terletak pada tahap atau fase desain, pengembangan, dan evaluasi. Ketiga fase ini dilakukan dalam skala yang lebih besar pada model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada sistem.

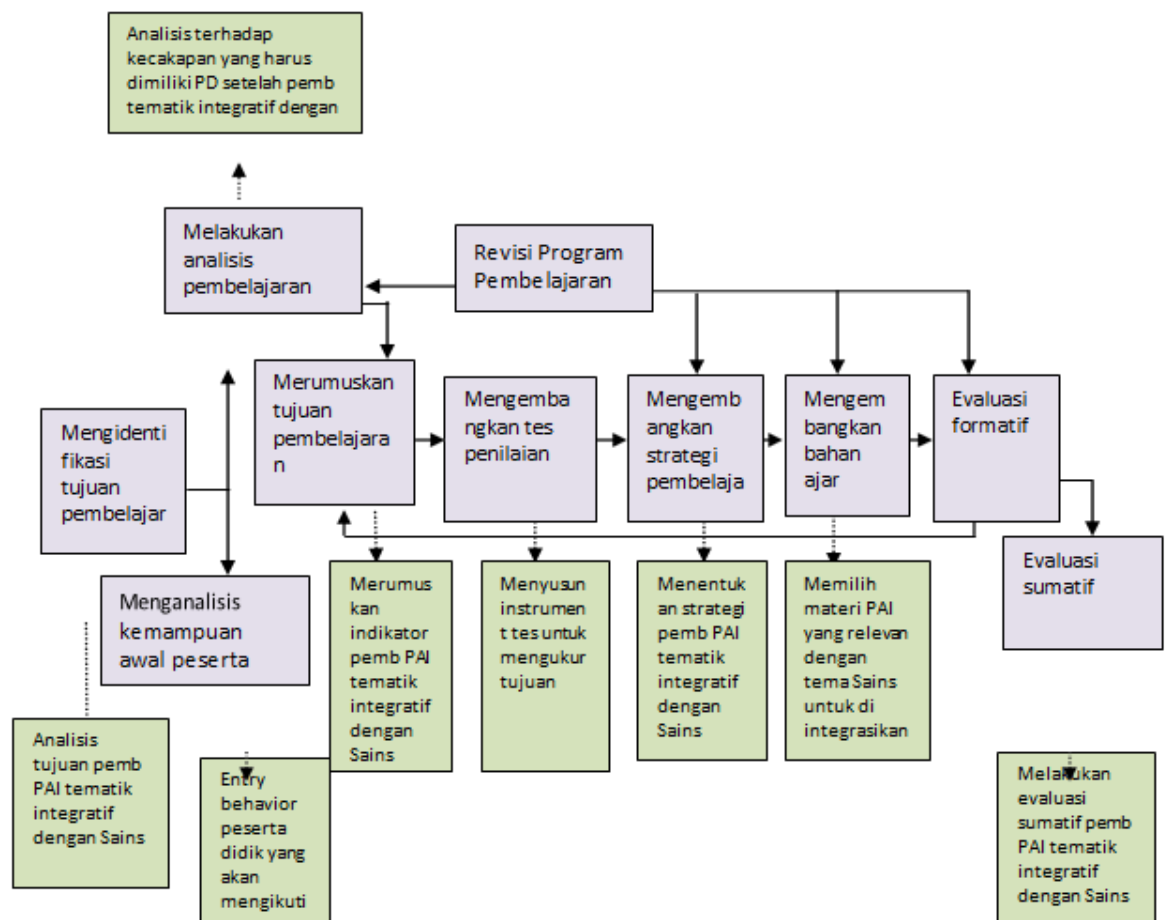
Model-Model Desain Pembelajaran

Model desain sistem pembelajaran berperan sebagai alat konseptual, pengelolaan, komunikasi untuk menganalisis, merancang, menciptakan, mengevaluasi program pembelajaran, dan program pelatihan. Pada umumnya, setiap desain sistem pembelajaran memiliki keunikan dan perbedaan dalam langkah-langkah dan prosedur yang digunakan. Perbedaan juga kerap terdapat pada istilah-istilah yang digunakan. Namun demikian, model-model desain tersebut memiliki dasar prinsip yang sama dalam upaya merancang program pembelajaran yang berkualitas. Dalam desain pembelajaran dikenal beberapa model yang dikemukakan oleh para ahli. Beberapa contoh dari model desain pembelajaran diuraikan secara lebih jelas berikut ini:

1) Model Dick and Carey

Model yang dikembangkan didasarkan pada penggunaan pendekatan sistem terhadap komponen-komponen dasar desain pembelajaran yang meliputi analisis desain pengembangan, implementasi dan evaluasi. Adapun komponen dan sekaligus merupakan langkah-langkah utama dari model desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick, Carey & Carey (2009) adalah:

1. Mengidentifikasi tujuan pembelajaran.
2. Melakukan analisis instruksional.
3. Menganalisis karakteristik peserta didik dan konteks pembelajaran.
4. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus.
5. Mengembangkan instrumen penilaian.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran.
7. Mengembangkan dan memilih bahan ajar.
8. Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif.
9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran.
10. Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif.



Gambar: Desain Pembelajaran model Dick, Carey & Carey (2009)

Keterangan Model :

1. Identifikasi tujuan pembelajaran khusus

Langkah pertama yang dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran ini, adalah menentukan kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki peserta didik setelah menempuh program pembelajaran. Hal ini kompetensi yang harus dimiliki peserta didik adalah pemahaman tentang materi perkuliahan.

2. Analisis instruksional

Setelah melakukan identifikasi tujuan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis instruksional yaitu sebuah prosedur yang digunakan untuk menentukan ketrampilan dan pengetahuan yang relevan dan diperlukan oleh peserta didik untuk mencapai kompetensi. Antara lain pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang perlu dimiliki peserta didik setelah mengikuti pembelajaran..

2. Analisis peserta didik dan konteks

Selanjutnya analisis terhadap karakteristik peserta didik yang akan belajar dan konteks pembelajaran. Analisis konteks meliputi kondisi-kondisi terkait dengan ketrampilan yang dipelajari peserta didik dan situasi tugas yang dihadapi peserta didik untuk menerapkan pengetahuan dan ketrampilan yang dipelajari, sedang analisis karakteristik peserta didik adalah kemampuan aktual yang dimiliki peserta didik.

4. Merumuskan Tujuan Pembelajaran Khusus

Dengan dasar analisis instruksional tersebut, maka dirumuskan tujuan pembelajaran khusus yang akan menjadi harapan/gambaran dari perilaku peserta didik setelah menerima pelajaran. Dalam pengembangannya tujuan pembelajaran khusus/indikator ini adalah perubahan perilaku pengetahuan mengenai materi perkuliahan.

5. Mengembangkan alat penilaian

Alat penilaian ini menjadi salah satu *feedback* dalam pembelajaran untuk mengetahui ketercapaian tujuan dan kompetensi khusus yang telah dirumuskannya. Dalam pengembangannya alat evaluasi ini adalah performance peserta didik setelah menerima pelajaran. Apakah tingkat pemahaman peserta didik meningkat atau tidak.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dipilih adalah strategi pembelajaran yang dapat dijadikan jembatan/media transformasi apakah mendukung ketercapaian kompetensi yang telah dirumuskan.

7. Pengembangan bahan ajar

Dalam langkah ini, pengembangan bahan ajar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran/kompetensi yang telah dirumuskan, serta disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan..

8. Merancang evaluasi formatif

Setelah draft rancangan tentang program pembelajaran selesai dikembangkan, maka evaluasi formatif ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data kekuatan dan kelemahan program pembelajaran yang telah dirancang. Model ini dikembangkan dengan menguji cobakan pada kelas kelompok kecil misalnya 2 atau 3 peserta didik atau 10 orang peserta didik dalam diskusi terbatas.

9. Melakukan revisi terhadap program pembelajaran

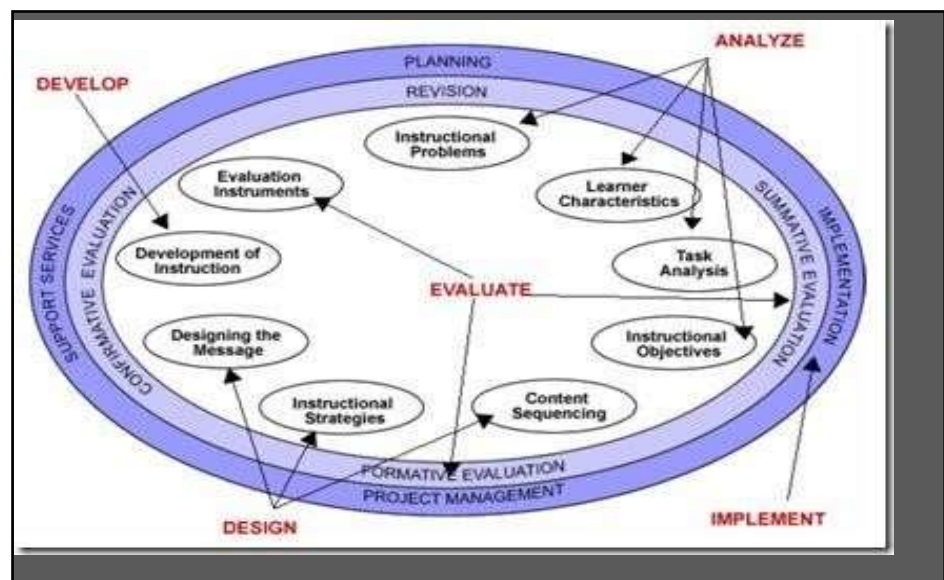
Langkah ini dilakukan setelah mendapatkan masukan dari evaluasi formatif terhadap draf program. Pada langkah ini, tidak hanya mengevaluasi terhadap draf program saja, akan tetapi pada semua sistem pembelajaran mulai dari analisis instruksional sampai evaluasi formatif.

10. Melakukan evaluasi sumatif

Evaluasi sumatif merupakan evaluasi puncak terhadap program pembelajaran yang telah dirancang, setelah program tersebut dilakukan evaluasi formatif dan dilakukan revisi-revisi terhadap produk, maka evaluasi sumatif dilakukan.

2) Model Kemp

Menurut Morrison, Ross, dan Kemp (2004), model desain sistem pembelajaran ini akan membantu pendidik sebagai perancang program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Desain pembelajaran model Kemp dapat dijelaskan dengan sebuah bagan berikut:



Gambar Model Desain Pembelajaran Kemp (Morrison, Ross & Kemp 2004:29)

Secara singkat, menurut model ini terdapat beberapa langkah, yaitu:

1. Menentukan tujuan dan daftar topik, menetapkan tujuan umum untuk pembelajaran tiap topiknya;
2. Menganalisis karakteristik peserta didik, untuk siapa pembelajaran tersebut didesain;

3. Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat dampaknya dapat dijadikan tolok ukur perilaku peserta didik;
4. Menentukan isi materi pelajar yang dapat mendukung tiap tujuan;
5. Pengembangan penilaian awal untuk menentukan latar belakang peserta didik dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik;
6. Memilih aktivitas dan sumber pembelajaran yang menyenangkan atau menentukan strategi pembelajaran, jadi peserta didik akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan;
7. Mengkoordinasi dukungan pelayanan atau sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas-fasilitas, perlengkapan, dan jadwal untuk melaksanakan rencana pembelajaran;
8. Mengevaluasi pembelajaran peserta didik dengan syarat mereka menyelesaikan pembelajaran serta melihat kesalahan-kesalahan dan peninjauan kembali beberapa fase dari perencanaan yang membutuhkan perbaikan yang terus menerus, evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

3) Model ADDIE

Ada satu model desain pembelajaran yang lebih sifatnya lebih generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Salah satu fungsinya ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri.

Model ini menggunakan lima tahap pengembangan yakni: a) *Analysis* (analisa), b) *Design* (disain/perancangan), c) *Development* (pengembangan), d) *Implementation* (implementasi/eksekusi), e) *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Masing-masing langkah dideskripsikan sebagai berikut:

Langkah 1: Analisis

Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu melakukan *needs assessment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*). Oleh karena itu, output yang akan dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Langkah 2: Desain

Tahap ini dikenal juga dengan istilah membuat rancangan (*blueprint*). Ibarat bangunan, maka sebelum dibangun gambar rancang bangun (*blue-print*) di atas kertas harus ada terlebih dahulu. Pada tahap desain ini diperlukan: pertama merumuskan tujuan pembelajaran yang SMART (*specific, measurable, applicable, realistic, dan Times*). Selanjutnya menyusun tes yang didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tadi. Kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut. Dalam hal ini ada banyak pilihan kombinasi metode dan media yang dapat dipilih dan tentukan yang paling relevan. Di samping itu, perlu dipertimbangkan pula sumber-sumber pendukung lain, semisal sumber belajar yang relevan, lingkungan belajar yang seperti apa seharusnya, dan lain-lain. Semua itu tertuang dalam suatu dokumen bernama *blue-print* yang jelas dan rinci.

Langkah 3: Pengembangan

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* atau desain yang dibuat menjadi kenyataan. Artinya, jika dalam desain diperlukan suatu *software* berupa multimedia pembelajaran, maka multimedia tersebut harus dikembangkan, misal diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan. Tahap uji coba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah ADDIE, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena

hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Langkah 4: Implementasi

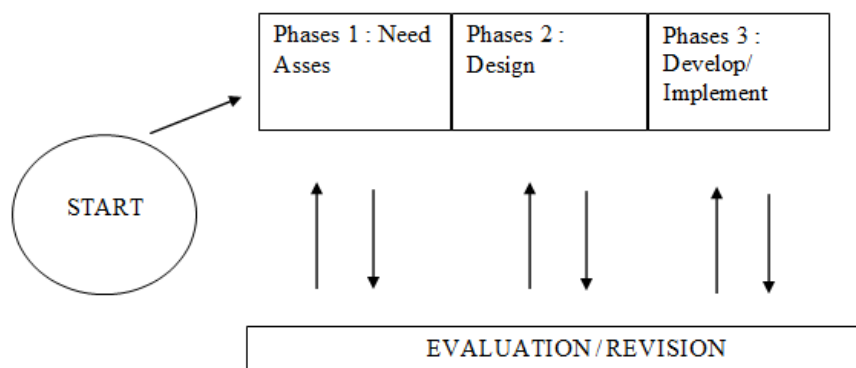
Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan dipersiapkan sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan. Misal, jika memerlukan *software* tertentu maka *software* tersebut harus sudah diinstall. Jika penataan lingkungan harus tertentu, maka lingkungan atau *setting* tertentu tersebut juga harus ditata. Barulah diimplementasikan sesuai skenario atau desain awal.

Langkah 5: Evaluasi

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misal, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang dibuat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang dikembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

4) Model Hanafin and Peck

Model Hannafin dan Peck ialah model desain pengajaran yang terdiri daripada tiga fase, yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain dan fase pengembangan atau implementasi. Dalam model ini, penilaian dan pengulangan perlu dijalankan dalam setiap fase. Model ini adalah model desain pembelajaran berorientasi produk. Gambar di bawah ini menunjukkan tiga fase utama dalam model Hannafin dan Peck



Gambar Model Desain Pembelajaran Hannafin dan Peck

(Supriatna & Mulyadi, 2009:18)

Fase pertama dari model Hannafin dan Peck adalah analisis kebutuhan. Fase ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran termasuklah di dalamnya tujuan dan objektif media pembelajaran yang dibuat, pengetahuan dan kemahiran yang diperlukan oleh kelompok sasaran, peralatan dan keperluan media pembelajaran. Setelah semua keperluan diidentifikasi, Hannafin dan Peck menekankan untuk menjalankan penilaian terhadap hasil itu sebelum meneruskan pembangunan ke fase desain.

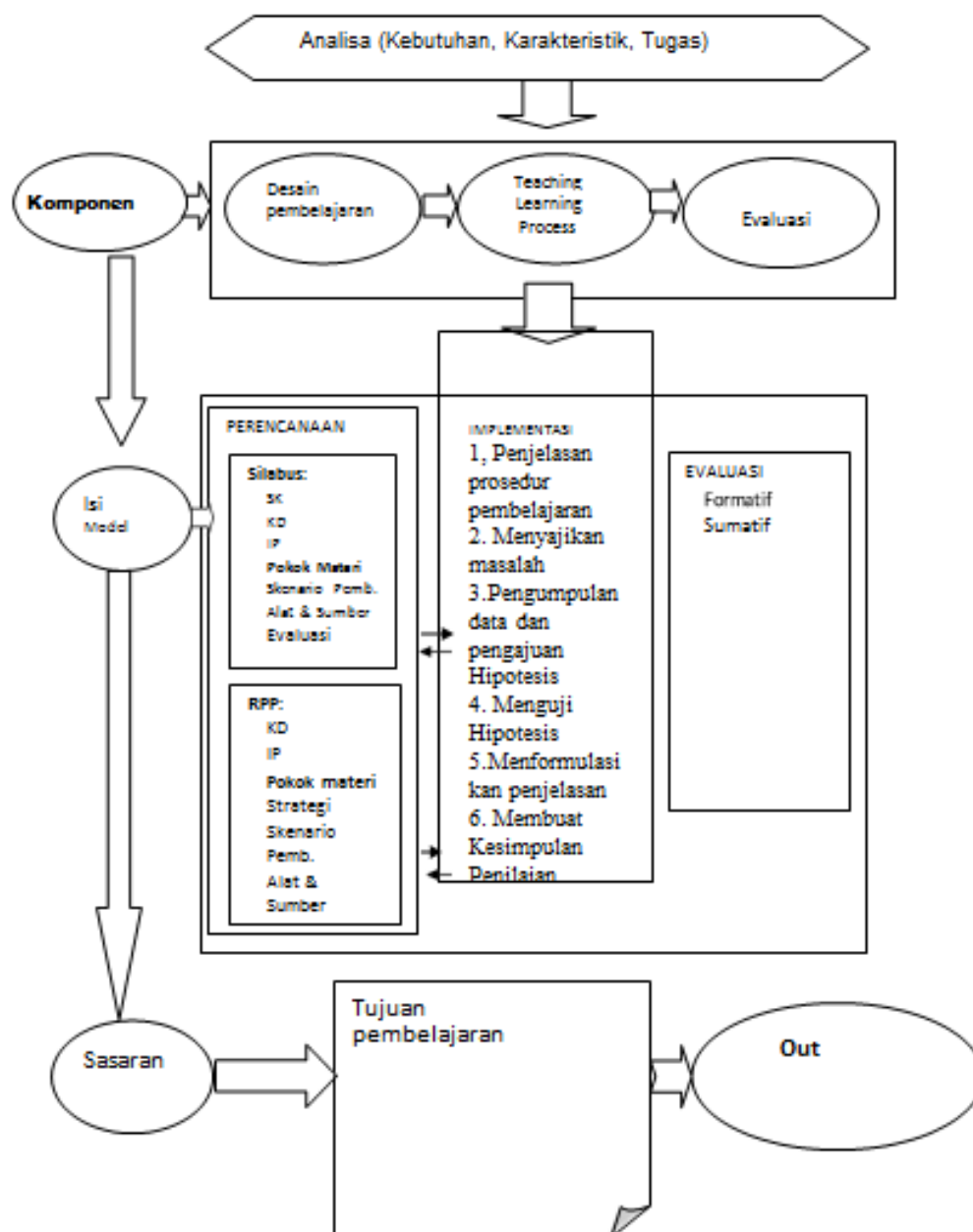
Fasa yang kedua dari model Hannafin dan Peck adalah fase desain. Di dalam fase ini informasi dari fase analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Hannafin dan Peck (dalam Supriatna & Mulyadi, 2009 : 14) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasikan dan mendokumenkan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *story board* yang mengikut urutan aktivitas pengajaran berdasarkan keperluan pelajar dan objektif media pembelajaran seperti yang diperoleh dalam fase analisis keperluan. Seperti halnya pada fase pertama, penilaian perlu dijalankan dalam fase ini sebelum dilanjutkan ke fase pengembangan dan implementasi.

Fase ketiga dari model Hannafin dan Peck adalah fase pengembangan dan implementasi. Hannafin dan Peck mengatakan aktivitas yang dilakukan pada fase ini ialah penghasilan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif. Dokumen *story board* akan dijadikan landasan bagi pembuatan diagram alir yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan link, penilaian dan pengujian dilaksanakan pada fase ini. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas media yang dikehendaki. Model Hannafin dan Peck (dalam Supriatna & Mulyadi, 2009 : 14) menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses-proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkesinambungan. Lebih lanjut Hannafin dan Peck (dalam Supriatna & Mulyadi, 2009 : 14) menyebutkan dua jenis penilaian yaitu penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif ialah penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan media sedangkan penilaian sumatif dilakukan setelah media telah selesai dikembangkan. Dengan berpedoman pada sebuah desain pembelajaran yang telah tersusun, maka pembelajaran di kelas dapat dilaksanakan dengan lebih terarah dan terencana.

5) Model Isman

Pembelajaran disain model Isman dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) input (identifikasi kebutuhan, isi, tujuan, metode, materi dan media), 2) proses (protootipe test, desain ulang pembelajaran, kegiatan pembelajaran), 3) output (testing dan analisis hasil), 4) umpan balik, 5) pembelajaran.*



Bagan 2.5 Model Pengembangan Hipotetik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari wawancara guru MAN 12 Jakarta Barat yaitu Bapak Abidan Harahap, sejak tanggal 04 Januari 2021, penulis

dapat mengumpulkan data melalui wawancara model pembelajaran yang digunakan oleh bapak Abidan Harahap.

Teks wawancara dengan guru

Mahasiswa: Apa yang bapak ketahui tentang model-model desain pembelajaran? Dan apa yang bapak pahami tentang desain pembelajaran atau desain instruksional?

Guru: Menurut saya tentang desain instruksional atau desain pembelajaran, pada dasarnya bagaimana mendesain pembelajaran dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) guru dengan siswa dengan baik artinya upaya guru agar siswa tersebut untuk dapat memahami materi yang disampaikan dan KBM tersebut itu terlaksana dengan baik dan nyaman. Desain ini situasional kalau menurut saya, guru harus mampu menyeimbangkan dan anak tersebut pada saat waktu tempat, dikelas ini dengan umpamanya model pembelajaran dengan saintifik sangat bagus. Adakalanya dikelas yang lain beda dia senangnya dengan system ceramah atau diskusi dan sebagainya. Jadi disini guru harus mampu melihat keadaan tersebut. Jadi yang namanya desain pembelajaran itu sebaiknya adalah situasi dan kondisi yang terjadi dilapangan atau di kelas tersebut. Dulu ada namanya TIU TIK sekarang sudah tidak adalagi, sekarang sudah di ganti namanya menjadi KD (Kompetensi Dasar), jadi sistemnya per-KD setiap materi yang disampaikan oleh guru terhadap siswa tersebut harus berdasarkan konsep-konsep dan kompetensi dasar yang sudah ditetapkan dari kurikulum tersebut sehingga tidak lari jauh dari materi yang telah ditetapkan.

Mahasiswa: Kalau boleh tahu model instruksional apa yang bapak gunakan dalam melakukan kegiatan pembelajaran?

Guru: Biasanya yang saya lakukan disini, yang pertama sistemnya saintifik agar siswa dengan guru itu kelihatan lebih enjoy dan menyenangkan. Sebab apa kalau kita hanya ceramah saja anak-anak pasti mengantuk dan sebagainya. Tapi kita tampilkan di layar dengan hal-hal berhubungan dengan materi, karena saya guru al-quran hadits saya menampilkan ayat-ayat al-quran. Ayat al-quran ini saya

tampilkan dan sesuaikan dengan keadaan yang up to date dengan kejadian yang saat ini. Umpamanya keadaan covid 19 saya kolaborasi ayat al-quran dengan keadaan-keadaan yang ada hubungannya dengan covid 19. Sehingga siswa tersebut akan menyenangkan bisa saja dengan diskusi, karena keadaan sekarang covid 19 tidak ada tatap muka, kita bisa melakukannya dengan cara virtual dan nanti ada tanya jawab melalui grup whatsapp berdasarkan materi-materi yang disampaikan pada awal pembelajaran tersebut.

Mahasiswa: Lalu menurut bapak model desain instruksional apa yang terbaik atau yang paling cocok digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran?

Guru: Model pembelajaran yang paling cocok itu tidak bisa di gambarkan secara situasional, mengajar pada jam awal waktu pagi itu pasti berbeda dengan suasananya pada jam ketiga atau sore sebab kondisi anak juga pasti berbeda. Sehingga keadaan mereka juga dalam menangkap atau menerima pelajaran tersebut berbeda. Jadi guru harus bisa mendesain hal itu, agar lebih komunikatif antara siswa dengan guru. Sehingga tidak ada model desain yang paling cocok, kita bisa mengarahkannya berdasarkan saintifik saja.

Mahasiswa: Pengalaman seperti apa yang bapak alami selama menyusun model desain instruksional? Apakah bapak mengalami kesulitan dalam menyusun model desain instruksional ini?

Guru: Kesulitan pasti ada, sebab apa nanti pada akhirnya desain-desain yang telah kita susun ini pada saat pelaksanaan di lapangan itu berbeda. Umpamanya saya buat desain pembelajaran tersebut dengan sistem diskusi tapi begitu saya masuk kelas suasananya tidak memungkinkan untuk melaksanakan diskusi sehingga ada perubahan. Sehingga RPP yang telah disusun itu tidak sesuai dengan materi yang telah di tentukan.

Mahasiswa: Apa tahap-tahap khusus saat bapak memilih model desain instruksional yang akan digunakan? Hal terpenting apa yang tidak boleh sampai dilupakan saat menyusun model desain instruksional ini?

Guru: Yang pertama adalah kerangka berpikir, kemudian yang kedua materi, kedua hal itu tidak boleh sampai dilupakan. Kira-kira anak-anak saya dengan materi ini paham atau tidak, lalu apa yang saya harus lakukan saat mengajar dikelas.

Mahasiswa: Model instruksional seperti apa yang mempermudah kita dalam menyusun model desain instruksional?

Guru: Saya pikir model ini tergantung bagaimananya kita pengalaman paling banyak disini, jadi tidak hanya terpaku pada konsep-konsep pendidikan dan model-model desain yang telah diberikan oleh para pakar. Sebab apa, zamannya berbeda dulu tidak tahu tentang teknologi sekarang dunia sempit dan makin maju tidak terfokus pada satu saja. Sehingga guru sangat bebas untuk mendesain materi tersebut, bagaimana siswa mampu memahami materi dengan cepat apa yang telah di berikan oleh guru. Jadi menurut saya model instruksional yang mempermudah kita dalam menyusun itu adalah pengalaman dalam menyusun desain instruksional atau desain pembelajaran.

Mahasiswa: Terimakasih Pak atas jawabannya.

Guru: Iya sama-sama

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan, setelah itu peneliti menarik kesimpulan dari hasil ini. *Pertama*, Pengertian model pembelajaran. *Kedua*, model-model desain pembelajaran yang di terapkan MAN 12 Jakarta Barat. Metode pembelajaran dalam dunia Pendidikan, sehingga mahasiswa terbiasa mendesain model-model pembelajaran yang bermutu bagi dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan

kualitas pembelajaran dalam mengajar. Penelitian dilakukan di MAN 12 Jakarta Barat Teknik pengumpulan datanya adalah: Wawancara (*interview*) dan Dokumentasi. Berdasarkan hasil data penelitian ini adalah untuk memotivasi mahasiswa calon guru agar lebih semangat mendesain pembelajaran yang kekinian.

Desain pembelajaran merupakan proses untuk menentukan kondisi belajar. Proses desain pembelajaran menghasilkan suatu rencana atau blueprint untuk mengarahkan pengembangan pembelajaran. Blueprint disebut pula prototype. Hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran, lebih-lebih manakala dikembangkan yang tujuannya tiada lain hanya dalam rangka untuk kepentingan tercapainya proses pembelajaran yang kondusif, berkualitas dan bertanggung jawab (bersifat kemandirian) sesuai dengan cita-cita negara.

KESIMPULAN

Berdasarkan metode penelitian yang digunakan adalah Kualitatif dengan menentukan Langkah-Langkah Studi Pendahuluan, Hasil dan Pembahasan, Wawancara Seadanya, Realita atau Fakta dari Narasumber dan Kesimpulan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kami mendapatkan informasi mengenai model-model desain pembelajaran dengan cara : 1) melakukan penelitian secara kualitatif, 2) membahas desain pembelajaran dengan memperhatikan beberapa model-model pembelajaran lainnya, 3) melakukan wawancara kepada narasumber, tetapi sebelum melakukan wawancara, membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang ingin ditanyakan, 4) membahas tentang model-model pembelajaran berdasarkan pengetahuan para ahli. Dari hasil penelitian yang dilakukan di MAN 12 Jakarta Barat tentang bagaimana mendesain pembelajaran dengan model-model desain pembelajaran yang diterapkan sendiri oleh guru tersebut.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Hal ini sesuai dengan apa yang tercantum dalam Permendikbud No.103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Pasal 2.

Model pembelajaran sendiri memiliki makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau sekedar prosedur pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang sangat kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Definisi Model Pembelajaran Secara Umum Pengertian model pembelajaran secara umum adalah suatu cara atau teknik penyajian sistematis yang digunakan oleh guru dalam mengorganisasikan pengalaman proses pembelajaran agar tercapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Definisi model pembelajaran yang lebih singkat merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran bisa juga diartikan sebagai seluruh rangkaian penyajian materi yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Samsul. 2016. Pengembang Desain Pembelajaran Dengan Model Contextual Teaching and Learning pada Pendidikan. *El-Wasathiya: Jurnal Pendidikan Agama*. 4(2). 80-97.
- Rehalat, A., 2014. Model Pembelajaran Pemrosesan Informasi. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 23(2). 1-10.
- Suteja, J., 2017. Model-model pembelajaran dalam kurikulum berbasis kompetensi kkn di perguruan tinggi. *Jurnal Eduk.sos*. 6(1). 81-100.
- Erza, E.K., Kurnianingsih, I. and Hafifah, F.R., 2020. Desain Instruksional Literasi Informasi Menggunakan Model I-Learn di Perpustakaan Universitas Yarsi. *IQRA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*. 14(2). 91-107.
- Sujarwo. 2013. "Desain Sistem Pembelajaran". 23 April 2013. Tersedia pada: <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132304795/penelitian/Desain+Pembelajaran-pekerti>.
- Suparman, M.Atwi. 1997. *Desain Instruksional*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.

- Supriatna, D dan Mulyadi, M. 2009. *Konsep Dasar Desain Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan.
- Suwarji, Suwandi. 2011. *Model-model Asesment dalam Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Winkel, W.S. 1989. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Sanjaya,Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Suparman, M.Atwi. 2014. *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*. Jakarta : Erlangga.